JUEGO DE DARDOS ELECTRÓNICO

INTRODUCCIÓN MANUAL

INTRODUCCIÓN

- Lea cuidadosamente el presente manual y familiarícese con el juego de dardos de la diana electrónica antes de utilizarlo.
- Este manual de usuario ha sido elaborado para las dianas 208 / 208 C / 216 / 216C. La diana 216C/ 216 está diseñada para 1 a 16 jugadores y para jugar una serie de 30 juegos, la diana 208C/ 208 está diseñada para 1 a 8 jugadores y para jugar una serie de 21 juegos.
- La serie de 30 juegos es la siguiente: 301 a 1001, Cricket ("Criquet"), Ludo (Mensch Ärgere Dich Nicht), Killer ("Asesino"), Scram 21 target ("Borra 21 blancos"), Over Leader ("Por Encima del Líder"), Under Leader ("Por Debajo del Líder"), Count up ("Contar"), High Score ("Puntuación Elevada"), Around the Clock ("Recorrer el Reloj"), Random Shoot ("Tirar al Azar"), Shangai I, II y III, Half it ("Dividir por la Mitad"), Follow the Leader ("Seguir al Líder"). Free ("Libre"), All 51 By 5 ("Todos los 51 por 5"), Bingo, 21 Point ("21 Puntos"), Shove Ha Penny ("Guarda el Penique"), DD41 ("Dividir por la Mitad el 41"), Best Ten ("Los Mejores Diez"), Red & Green ("Rojo y Verde"), 9 Lives ("9 Vidas"), English Cricket ("Criquet Inglés"), Soccer ("Fútbol"), Billiards (9 Ball), ("Billar (9 Bolas)"), Snooker ("Billar Ruso"), Baseball ("Béisbol"), Golf, Tennis ("Tenis").
- Todas las descripciones acerca de los juegos LUDO, Killer, 21 Points, Shove Ha Penny, Best Ten, Red & Green, English Cricket, Soccer y Snooker no son aplicables a la diana 208C/ 208. Asimismo, si Ud. compra la diana 208C / 208, la mención a 16 jugadores que aparece en las reglas del juego se deberá aplicar a 12 (o a 8) jugadores.
- Zona de captura de los dardos perdidos "DIAMOND" patentada.
- Quince efectos diferentes de sonido con opción de encendido/apagado de sonido.
- El botón "DELETE" permite al jugador eliminar la puntuación debida a lanzamientos erróneos o a lanzamientos en los que rebota el dardo.
- Diseño estético y estructura duradera. No se trata sólo de un excelente juego de dardos, sino que también es una buena decoración para su casa.
- La indicación de "STUCK" ("Atascado") permite al jugador corregir rápida y fácilmente el segmento atascado de la diana.
- Incluye un adaptador CA/CC, 6 dardos de punta blanda y 14 puntas de repuesto.

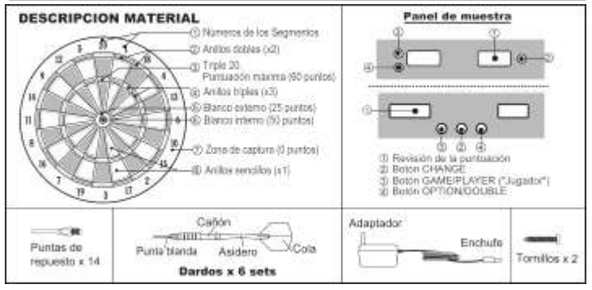
INSTRUCCIONES PARA UNA RÁPIDA INSTALACIÓN

1. Inserte el Adaptador en cualquier toma de corriente e inserte el enchufe macho en el enchufe hembra situado en la parte derecha de la diana.
2. Pulse cualquier botón para detener el proceso de verificación automática del visor LED.
3. Pulse el botón "GAME" para seleccionar la serie de juegos deseados y pulse el botón "OPTION" para seleccionar la opción del juego deseado.
4. Pulse el botón "CHANGE" para confirmar la opción y el juego seleccionados y para cambiar al siguiente panel de selección.
5. Pulse el botón "PLAYER" para escoger de 1 a 8 jugadores, 12 o 16 jugadores, o 2 equipos/ jugadores, y pulse el botón "OPTION" para seleccionar el Doble DENTRO/FUERA únicamente en el caso de los juegos '01.
6. Pulse el botón "CHANGE" para iniciar el juego.
7. Pulse el botón "CHANGE" después de una ronda de tiradas con el fin de cambiar de jugador.
8. Pulse y mantenga presionado durante 2 segundos el botón "RE-START" para reiniciar una nueva partida.

ADVERTENCIA DE SEGURIDAD

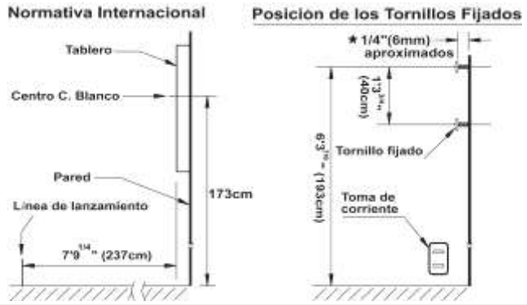
1. Esta diana ha sido diseñada exclusivamente para dardos de punta blanda, los dardos de punta metálica pueden dañar la diana electrónica.
2. Los dardos son un juego para adultos. Su funcionamiento implica el manejo de puntas/bordes afilados, por lo que los niños siempre deberán jugar bajo la supervisión de adultos.
3. Siempre se debe prestar atención al juego, nunca se debe lanzar un dardo sin antes comprobar que el área de juego está libre.
4. Este aparato contiene piezas pequeñas y no está destinado a niños menores de 3 años.
5. Este aparato se debe utilizar exclusivamente con el transformador adjunto (salida 9V CC/500 mA).
6. Desconecte el aparato del transformador antes de su limpieza.
- Conserve íntegramente el presente manual de instrucciones para el usuario, ya que no sólo contiene información detallada sobre este juego de dardos, sino que es el justificante de la garantía de producto.

DESCRIPCIÓN FÍSICA Y MANEJO DE LOS BOTONES



INSTALLATIÓN

1. Seleccione un lugar adecuado que cumpla las normativas internacionales en materia de altura y de distancia que se muestran en la figura. Verifique que el cable del adaptador tiene suficiente longitud para conectar la diana electrónica a una toma de corriente.
2. Taladre el agujero para el tornillo superior a una altura de 6' 3 7/8" (193 cm.) del suelo, y el agujero del tornillo inferior a una distancia en vertical de 1' 3 3/4" (40 cm.) por debajo del tornillo superior.
3. Cuelgue la diana de forma segura sobre los 2 tornillos. Tire de la diana para comprobar que se ha colgado de forma segura antes de finalizar la instalación.
4. La distancia entre las cabezas de los 2 tornillos fijados y la pared no debe ser superior a 8 mm., con el fin de evitar daños al circuito interior y de fijar la diana con firmeza.



DARDOS Y PUNTAS

1. Si Ud. utiliza dardos pesados, las puntas de plástico se romperán fácilmente y resultará difícil retirar los dardos de la diana. Los dardos de punta blanda con un peso de 12 a 16 gramos resultan más adecuados para la diana electrónica. No utilice dardos con un peso superior a los 19 gramos.
2. No trate de empujar las puntas rotas hacia la parte interna de la diana en los casos en los que la punta de plástico esté rota y atascada en los orificios de los segmentos de la diana. Si esto ocurriera, la punta rota que se encuentra en la parte interna de la diana obstruirá el segmento de la misma, impidiendo el funcionamiento correcto y el registro exacto de la señal. Le rogamos consulte las descripciones que aparecen en el capítulo dedicado a Tiros Problemáticos del presente manual. Afloje los tornillos de la cubierta inferior de la diana con el fin de levantar dicha cubierta inferior, agarre la punta rota con unos alicates de punta cónica afilada y retire dicha punta rota de la parte interna del segmento correspondiente de la diana.

MANEJO DE LOS BOTONES

La diana cuenta con 3 botones que tienen las siguientes funciones:

BOTONES	CONFIGURAR UN JUEGO	JUGAR A UN JUEGO
CHANGE	Confirmación de la configuración.	Paso al siguiente jugador.
II >RE-START	-	Inicio de otro juego.
GAME/PLAYER II >DELETE Score Review	Opciones de Juego/Jugador. - -	- Borrado de la puntuación del dardo actual. Desplazamiento automático que muestra la puntuación de los jugadores.
OPTION HOLD II >SOUND	Opción de entrada/salida en doble/triple - Activación y desactivación del sonido (On/Off).	- Bloqueado y desbloqueado de la diana Activación y desactivación del sonido (On/Off).

1. Without II > (sin): pulsar el botón.
2. II >: Game REVIEW (revisión del juego): mantener pulsado el botón después de la revisión de la puntuación.
3. With (con) II >: Mantener pulsado durante 3 segundos.

PANTALLA DE CRISTAL LÍQUIDO

1. Los dos visores LED muestran el estado de la puntuación del jugador actual.
2. La diana muestra "PL-# y rd#" y luego "PL-#" y la puntuación acumulada del jugador", con el fin de indicar cual es la ronda y el turno del jugador, después de pulsar el botón CHANGE para iniciar el juego o para cambiar al siguiente jugador.
3. En el caso de que se seleccionen menos de 4 jugadores, en la ventana de Puntuación Provisional ("Temporary Score") aparecen "PL-# y 1, 2, 3 o 4 puntos luminosos" para indicar que se trata del turno del jugador 1, 2, 3 o 4. Los puntos luminosos que hacen referencia a los números de jugador desaparecen si se seleccionan más de 4 jugadores.
4. En la ventana de Puntuación Acumulada ("Cumulative Score") aparecen 3 puntos parpadeantes para indicar los dardos que quedan por lanzar en esa ronda. Cada uno de los dardos puntuados eliminará un punto. Asimismo muestra que la diana se encuentra en modo Inicio (preparada para puntuar la partida).
5. The dartboard indicates the patented closed status of a Cricket game as below:
   - El jugador actual puede ver el estado de cierre de cada número en los indicadores de las filas inferiors.
   - La lucecita intermedia se ilumina para indicar que el jugador actual no ha conseguido acertar todavía ese número con ningún dardo.
   - Las 3 lucecitas inferiors indican el estado de cierre actual.
   - La lucecita superior izquierda se enciende para indicar que al menos un jugador ha cerrado ya ese número.
   - La lucecita superior se enciende para indicar que todos los demás jugadores han cerrado el número y número el jugador actual no obtendrá puntos al cerrarlo.

REGLAS DEL JUEGO

ALGUNAS REGLAS GENERALES SOBRE EL JUEGO DE DARDOS

1. Una ronda (turno) consiste en el lanzamiento de 3 dardos. Cualquier dardo que rebote o que sea lanzado fuera de la diana no podrá volver a ser lanzado.
2. Todos los jugadores realizan sus lanzamientos de acuerdo con una secuencia. Con el fin de decidir la secuencia de lanzamiento mediante un lanzamiento al blanco, el jugador que lance el dardo más cerca del blanco será el primero en lanzar.
3. Los anillos sencillos suponen una puntuación igual al número del segmento, los anillos dobles (o triples) suponen una puntuación igual al doble (o al triple) del número del segmento, el blanco externo puntúa 25 puntos y el blanco interno puntua 50 puntos (doble 25).

JUEGOS '01: 301, 501 ... hasta 1001 (A01), 1-16 Jugadores

1. Todos los jugadores comienzan con una puntuación inicial de 301, 501, ... 901 o 1001. El objeto del juego es el de restar la puntuación de cada ronda de la puntuación inicial. *Cuando el jugador llega a cero con una resta exacta, se termina el juego.*
2. Una ronda es "BUST" (Fallida) (en el visor aparece el símbolo "buST"), cuando un jugador logra una puntuación más alta de la que necesita para llegar a cero con una resta exacta. Se detendrá la ronda actual y la puntuación del jugador actual volverá a ser la puntuación que éste tenía en la anterior ronda.
3. Existen 4 opciones DOBLE DENTRO/FUERA ("DOUBLE IN/OUT") en todos los juegos '01:
   DOBLE DENTRO ("Double In"): El jugador debe lanzar el dardo dentro del anillo doble de cualquier número o dentro del blanco para comenzar el juego.
   ABIERTO DENTRO ("Open In"): Se inicia el juego al lanzar el dardo dentro de cualquier segmento puntuable.
   DOBLE FUERA ("Double Out"): El jugador debe lanzar el dardo dentro del anillo doble de cualquier número o dentro del blanco para conseguir que la puntuación llegue a cero de forma exacta y terminar el juego. Cuando la puntuación del jugador quede 1 punto por debajo de la opción DOBLE FUERA, se considerará una ronda fallida.
   ABIERTO FUERA ("Open Out"): Se debe alcanzar un número que deje la puntuación a cero de forma exacta para terminar el juego.

SCORE CRICKET (CRIQUET POR PUNTOS - SUPER CRIQUET)

1. El objeto del Score Cricket es que cada jugador/equipo "cierre" cada uno de los números desde el 15 hasta el 20 además del blanco. El primer jugador/equipo que "CIERRE" ("Close") todos los números y el blanco, teniendo la mayor puntuación o estando empatado a puntos, gana.
2. Un jugador cierra un número específico o el blanco cuando acierta un triple, un doble más un sencillo o tres sencillos. El blanco externo se considera un sencillo y el blanco interno un doble.
3. Cuando un jugador cierra un número específico pasa a ser "propietario" del mismo y puede obtener puntuación si acierta en este número hasta que todos los demás jugadores lo hayan cerrado.

NO SCORE CRICKET (CRIQUET SIN PUNTUACIÓN): 1-16 JUGADORES

El juego No Score Cricket es más sencillo que el Score Cricket. El objeto de este juego es únicamente el de "Cerrar" los números desde el 15 hasta el 20, además del blanco. El primer jugador que cierre todos los números especificados gana la partida. No existe necesidad de comparar las puntuaciones.

CUT-THROAT CRICKET (CRIQUET A DEGÜELLO): 2-16 JUGADORES

1. El juego se desarrolla del mismo modo que el Score Cricket, salvo cuando un jugador cierra un número, ya que la puntuación derivada de los aciertos adicionales a dicho número se añade a la puntuación de los otros jugadores participantes que no han cerrado todavía dicho número. El primer jugador que cierre todos los números y que tenga la puntuación más baja gana.
2. Todos los visores del Cut Throat son iguales a los del juego Score Cricket.

LUDO (MENSCH ÔRGERE DICH NICHT): 300 A 900, 2-16 JUGADORES

1. Las reglas del juego de dardos LUDO son las siguientes:
   a). Los jugadores comienzan el juego con 0 puntos y añaden puntos a la puntuación acumulada con cada dardo lanzado dentro de la zona de puntuación, pero la puntuación acumulada de cualquier jugador anterior puede volver a 0 puntos si el jugador actual "mata" al jugador anterior. Para matar a un contrincante (es decir, para hacer que su puntuación vuelva a 0 puntos), el jugador actual debe obtener una puntuación cuyas decenas y unidades sean iguales a las decenas y a las unidades de la puntuación acumulada del anterior jugador (sólo se deben comparar los 2 valores digitales de las decenas (10') y de las unidades (1'), no se requiere comparar las centenas (100'). Cada dardo puntuado puede asesinar a un contrincante y se puede matar a 3 contrincantes en una misma ronda.
   b). El jugador actual obtendrá 1 Vida ("Life") cada vez que mate a otro jugador.
   c). Cualquier puntuación acumulada que esté situada entre 0 y 29 puntos se encuentra dentro de la zona de seguridad, y el jugador actual no puede matar a otro jugador ni reducir su puntuación a cero, si la puntuación acumulada de este otro jugador es inferior a 30 puntos.
   d). Hay dos maneras de ganar el juego de dardos LUDO:
   - La puntuación acumulada es igual o superior a la puntuación preestablecida. La puntuación preestablecida se puede preseleccionar desde 300, 400, ... hasta 900 puntos (de acuerdo con unos incrementos de 100 puntos).
   - Matar al contrincante o contrincantes 7 veces (es decir, acumulando 7 vidas).
2. Comparaciones de la puntuación:+
   La diana comparará los 2 valores digitales de las decenas y de las unidades (10 y 1) de la puntuación del jugador actual con las puntuaciones del resto de los jugadores. Si la diferencia de puntuación es inferior a 60 puntos, la diana mostrará la diferencia de puntuación con el jugador al que corresponde el número anterior. Asimismo, la diana mostrará todas las diferencias de puntuación de forma alterna si existen más de dos diferencias de puntuación inferiores a 60 puntos. Por otra parte, mostrará el símbolo "--H-" si no existe ninguna diferencia de puntuación inferior a 60 puntos. Por ejemplo: si aparecen 39H7 y 43H2 de forma alterna quiere decir que el jugador actual debe obtener una puntuación de 39 para matar al jugador 7 y de 43 para matar al jugador 2.

KILLER (ASESINO)

1. El objeto del juego, tal y como sugiere su nombre, es el de "matar" las vidas de los contrincantes antes de que tu propia vida sea eliminada. El último jugador que permanece "vivo" es el ganador.
2. El juego incluye todos los números salvo el blanco.
3. Al principio de la partida, cada jugador debe lanzar un dardo con la mano contraria para seleccionar su propio número. Todos los jugadores deben tener un número diferente. Si un jugador no acierta en el tablero, alcanza un número ya otorgado o acierta en el blanco, debe tirar otra vez.
4. Hay dos opciones en este juego: Killer (Double Ring) [Asesino - Anillo Doble] y Killer (3-7 Life) [Asesino -3-7 Vidas].

KILLER: 3-7LF (Lives) [ASESINO 3-7 Vidas], 2-16 JUGADORES

1. En la opción de 3-7 Vidas (LF):
   a). Los jugadores no poseen ninguna vida al principio del juego.
   b). Los jugadores se convierten en asesinos si han acumulado el número preseleccionado de vidas mediante lanzamientos que acierten a su propio número. Los jugadores pueden seleccionar el número de vidas desde 3LF hasta 7LF.
   c). A partir de este momento, un asesino no añadirá ni perderá sus vidas si acierta su propio número (es decir, el lanzamiento no tendrá consecuencias si el asesino se "dispara" a sí mismo).
   d). Un asesino puede perder la categoría de asesino si otros jugadores aciertan en su número, pero dicho jugador se vuelve a convertir en asesino de nuevo si puede alcanzar otra vez el número preseleccionado de vidas
   e). Todos los dobles y los triples cuentan como sencillos.
   f). Un jugador puede añadir una vida a otro jugador de forma accidental; la diana emitirá la melodía "Ha, Le, Lu, Ya".
   g). Un asesino no puede lanzar un dardo con el fin de matar a un jugador que todavía no ha entrado en la partida, hasta que dicho jugador no obtenga su primera vida. Si un asesino acierta por primera vez en el número de un jugador, se añadirá una vida a dicho jugador.
   h). Sin embargo, este jugador quedará fuera de la partida si el asesino vuelve a acertar en el citado número con los dardos que le faltaban por tirar en esa ronda.
2. El ultimo jugaddor que conserve alguna vida gana la partida.La Diana emite una melodia en honor del ganador.

KILLER: dbl (DOUBLE RING) [ASESINO - ANILLO DOBLE], 2-16 JUGADORES

1. La opción "dbL" es el tradicional juego Killer, es decir:
   a). Los jugadores deben acertar una vez en el "anillo doble" de su número para convertirse en asesinos.
   b). El asesino debe acertar en el "anillo doble" de los números de sus contrincantes para matar sus vidas. El asesino se puede matar a sí mismo por accidente y perder una vida, en los casos en los que el jugador acierte a su propio número.
   c). Un asesino ya es asesino a lo largo de toda la partida hasta que pierde todas sus vidas y queda fuera de la partida.
2. El último jugador que conserve alguna vida gana la partida y la diana emitirá la melodía en honor del ganador.

SCRAM CRICKET: 7t (7 TARGETS)

1. El juego se desarrolla del mismo modo que el Scram, salvo que este juego utiliza los números de criquet desde el 15 hasta el 20 y el blanco. Cada uno de ellos debe ser acertado tres veces para borrarse.
2. Los defensores pueden borrar un número específico acertando un triple, un doble más un sencillo o tres sencillos. El blanco externo se considera un sencillo y el blanco interno un doble.

SCRAM: 21t (21 TARGETS) [BORRA 21 BLANCOS], 2-16 JUGADORES

1. El juego incluye todos los números, desde el 1 hasta el 20 y el blanco. La ventana LED muestra el estado "ERASED" (Estado de Borrado) de los 21 números. Cada marca indica un número, tal y como se muestra a continuación:

-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
20	19	18	17	16	15	B
14	13	12	11	10	9	8
7	6	5	4	3	2	1

2. El objetivo del Puntuador es el de obtener el mayor número posible de puntos al acertar cualquiera de los números. El objetivo de los Defensores es el de acertar una vez en cualquier orden cada uno de los números del 1 al 20 y el blanco.
3. La ronda del Puntuador termina cuando se han borrado todos los números.
4. La partida se desarrolla hasta que el último Puntuador ha terminado.

OVER (POR ENCIMA): Con (Opción Continue), Ldr (Opción Líder), J2-16 JUGADORES

1. El objeto de este juego es que los jugadores lancen 3 dardos por turnos y obtengan una puntuación igual o superior a la "Puntuación del Líder" ("Leader's Score").
2. Su puntuación se convertirá en la nueva puntuación del líder y Ud. no perderá ninguna vida cuando la puntuación obtenida por Ud. en una ronda sea igual o superior a la anterior puntuación del líder. De otro modo, Ud. pierde una vida.
3. Todos los jugadores comienzan la partida con 7 vidas, y el último jugador que sigue vivo gana la partida.

OVER (POR ENCIMA): Con (Continue) [Continuar], 2-16 JUGADORES

En la opción "Con" del juego Over, el líder también pierde una vida cuando obtiene en una ronda una puntuación inferior a la puntuación del líder (que ha sido obtenida previamente por el propio jugador). Asimismo, la puntuación del líder siempre se mantiene en el valor más elevado. Sólo se puede incrementar la puntuación.

OVER (POR ENCIMA): Ldr (Leader) [Líder], 2-16 JUGADORES

La diana mostrará "G---" y "LEA" para el anterior líder, siempre que no haya ningún contrincante que se haya convertido en nuevo líder después de una ronda. Esto indica que el jugador tiene derecho a volver a seleccionar una nueva puntuación de líder y no pierde ninguna vida, aunque la nueva puntuación de líder sea inferior a la anterior puntuación de líder.

UNDER (POR DEBAJO):Opción Continue, Ldr , 2-16 JUGADORES

1. El objeto de este juego es que los jugadores lancen tres dardos por turnos y obtengan una puntuación igual o inferior a la "Puntuación del Líder".
2. Su puntuación se convierte en la nueva puntuación del líder y Ud. no pierde ninguna vida, cuando su puntuación en una ronda sea igual o inferior a la anterior puntuación del líder. De otro modo, Ud. pierde una vida.
3. Todos los jugadores comienzan con 7 vidas y el último jugador "vivo" gana la partida.
4. Los dardos fallados añaden la puntuación máxima de 60 puntos.

UNDER (POR DEBAJO): Ldr (Leader Option) [Opción Líder]

1. El panel de este juego es el mismo que el panel de la opción Leader del juego Over.
2. La diana muestra "LEA" y "u---" para el anterior líder si no hay ningún contrincante que se haya convertido en líder después de una nueva ronda. Esto indica que el jugador tiene derecho a volver a fijar una nueva puntuación de líder y no pierde ninguna vida, aunque la nueva puntuación del líder sea superior a la anterior puntuación del líder.
3. Se pasará el turno de los jugadores que hayan sobrepasado la puntuación del líder, incluso en los casos en los que sólo hayan lanzado 1 o 2 dardos.
4. Cada dardo fallado añade la puntuación de 60 puntos que se suma a la puntuación del jugador de forma automática una vez pulsado el botón CHANGE, de modo que los jugadores no pueden lanzar al suelo o a la zona de captura no puntuable con el fin de obtener una puntuación inferior. Asimismo se contabilizan 60 puntos cuando se borra la puntuación de un lanzamiento.

UNDER (POR DEBAJO): Continue Option , 2-16 JUGADORES

En la opción Continue del juego Under, el líder también pierde una vida cuando obtiene en una ronda una puntuación superior a la puntuación del líder (que ha sido obtenida previamente por el propio jugador), y la puntuación del líder se mantiene en su valor más bajo. Sólo puede ser cambiada por una puntuación inferior.

AROUND THE CLOCK (RECORRER EL RELOJ): ---, -2-, -3-

1. El objeto de este juego es el de alcanzar cada uno de los números una vez en una secuencia del 1 al 20, para después acertar en el blanco. Una vez alcanzado el número en juego, el jugador puede pasar al siguiente número. El primer jugador, que alcance el número veinte y después acierte en el blanco, gana el juego.
2. Este juego cuenta con 3 opciones:
   a). **"---" Around the Clock:** Todos los dobles y los triples cuentan como sencillos.
   b). **"-2-" Double Around the Clock:** Este juego tiene una mayor dificultad y sirve para practicar el doble DENTRO/FUERA de los juegos '01. Cada jugador debe alcanzar una vez todos los números dobles en una secuencia que empieza en el doble 1 (D1) y termina en el doble 20 (D20), para después acertar en el blanco (E50).
   c). **"-3-" Triple Around the Clock:** Cada jugador debe alcanzar una vez todos los números triples en una secuencia que empieza en el triple 1 (T1) y termina en el triple 20 (T20), para después acertar en el blanco (E50) y terminar el juego.

COUNT UP (C-Up) [CONTAR]: 100, 200 ... hasta 900, 1-16 JUGADORES

1. Todos los jugadores comienzan el juego con 0 puntos y aumentan su puntuación con cada dardo puntuado.
2. El primer jugador que alcance o que supere la puntuación final preseleccionada gana la partida.

HIGH SCORE (PUNTUACIÓN ELEVADA): 6-15 Rondas, 1-16 JUGADORES

1. El objeto de este juego es el de obtener la mayor puntuación total.
2. En primer lugar se debe preseleccionar un número de rondas, y la puntuación final del jugador después de que el último jugador haya lanzado el tercer dardo en la ronda final preseleccionada. La diana emitirá una melodía en honor del ganador.
3. Si el último jugador no lanza todos los dardos dentro de la zona de puntuación en la última ronda, la diana no podrá comparar la puntuación de los jugadores de forma automática. Por lo tanto, Ud. debe pulsar el botón CHANGE para terminar el juego y comparar las puntuaciones finales.

RANDOM SHOOT (TIRAR AL AZAR): 6-15 Rondas, 1-16 JUGADORES

1. Este juego está diseñado para practicar los lanzamientos de precisión.

SEGMENTO	SENCILLO	DOBLE	TRIPLE	E25	E50
PUNTOS	1	2	3	3	5

2. El objeto del Random Shoot es el de alcanzar el segmento que la diana preselecciona de forma automática. Cuando el jugador acierte el número seleccionado, recibirá una puntuación de acuerdo con la siguiente tabla.
3. El jugador que obtiene la puntuación más elevada gana el juego.

SHANGHAI I

1. Este juego incluye una secuencia que va desde el 1 hasta el 7.
2. Los jugadores lanzan por turnos al 1 en la primera ronda, después al 2 en la segunda ronda, y así sucesivamente hasta el 7 en la séptima ronda.
3. Únicamente los dardos que acierten en el número que está en juego cuentan a la hora de puntuar; los dobles y los triples cuentan. Los tres lanzamientos de los jugadores deben intentar acertar al mismo número en la misma ronda.
4. El jugador que logra la puntuación más elevada gana la partida, una vez que el último jugador ha lanzado su tercer dardo en la séptima ronda, y la diana emite una melodía en honor del ganador.

SHANGHAI II

Este juego tiene el mismo formato que el Shanghai I, salvo que un jugador puede ganar la partida si en cualquiera de las rondas acierta en cualquier orden un sencillo, un doble y un triple con sus tres dardos.

SHANGHAI III

1. Los jugadores deben acertar una secuencia que va desde el 1 hasta el 20.
2. Todos los jugadores empiezan en el número 1. Después de acertar al número 1, deben lanzar al número 2, y así sucesivamente.
3. Un jugador puede ganar la partida si acierta en una ronda un sencillo, un doble y un triple en cualquier orden.
4. El jugador que obtiene la puntuación más alta después de que el último jugador haya lanzado su tercer dardo en la séptima ronda o el primer jugador que complete la secuencia y acierte al 20 gana la partida.

HALVE IT (HALF) [: rAn (Opción Random), 1-16 Jugadores

1. La diana preselecciona un número al azar (- # # -) que se muestra automáticamente en la ventana del jugador actual al comienzo de cada de ronda.
2. El número preseleccionado permanece invariable durante toda la ronda. Todos los jugadores pueden seguir lanzando sus tres dardos dentro de este segmento para aumentar su puntuación. Los dobles y los triples cuentan.
3. La puntuación de un jugador se dividirá por la mitad de forma automática, si acierta al número preseleccionado con al menos uno de los 3 dardos de una ronda. La diana emitirá la melodía "Ha, Le, Lu, Ya". Pero si uno o más dardos alcanzan la zona de captura, el jugador debe pulsar el botón CHANGE y su puntuación se dividirá por la mitad.
4. La diana preseleccionará un número al azar para cada ronda y el juego se desarrollará hasta que el último jugador lance su tercer dardo en la 70 ronda.

HALVE IT (HALF) [DIVIDIR POR LA MITAD]: 12 Rondas, 1-16 JUGADORES

El juego se desarrolla de acuerdo con el mismo formato del Random Halve It, salvo que la diana preselecciona unos números fijos: una secuencia de 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 y -bE- en cada ronda, a lo largo de un total de 12 rondas.

FOLLOW THE LEADER: Continue, Leader, 2-16 JUGADORES

1. REGLAS DEL JUEGO:
   a). El objeto de este juego es el de acertar en el "Número Preseleccionado". Dicho número preseleccionado es elegido por el "líder".
   b). Los jugadores deben acertar al número preseleccionado con al menos uno de los 3 dardos de cada ronda, de otro modo perderán una vida.
   c). Ud. se convertirá en nuevo líder y no perderá ninguna vida, si Ud. acierta al número preseleccionado. Asimismo, Ud. deberá preseleccionar un nuevo número mediante el lanzamiento de un dardo dentro de la zona de puntuación.
   d). El sencillo, el doble y el triple son números diferentes. Por ejemplo, si el número preseleccionado es "=18", el jugador se puede convertir en líder si acierta al anillo doble del número 18.
   e). Si el jugador acierta al número preseleccionado con su tercer lanzamiento de la ronda, se mantendrá sin cambios el anterior número preseleccionado. El líder no debe lanzar otro dardo para preseleccionar un nuevo número.
   f). Si el jugador acierta al número preseleccionado con el primer o el segundo dardo de la ronda y luego falla el resto de los lanzamientos, la diana preseleccionará automáticamente un número más fácil mediante "H- 3", después de pulsar el botón CHANGE. Este mecanismo impide que el líder lance de forma intencionada los dardos fuera de la zona de puntuación, con el fin de obtener un nuevo número preseleccionado que sea igual al anterior número preseleccionado de mayor dificultad.
   g). Todos los jugadores empiezan con 7 vidas. El último jugador "vivo" gana la partida.
2. El juego Follow the Leader tiene dos opciones: la opción "Continue" sigue las reglas tradicionales, y la opción "Leader" ha sido modificada por ECHOWELL para adaptarla a los jugadores de menor técnica.

FOLLOW THE LEADER: Ldr (Leader Option) [SEGUIR AL LÍDER - OPCIÓN LÍDER]

1. Se debe establecer un líder para iniciar el juego:
   a). Todos los jugadores empiezan con 7 vidas que se muestran en la ventana de cada jugador.
   b). La diana preseleccionará un número al azar (aparece -# #- como primer número preseleccionado).
   c). Todos los jugadores lanzan un dardo sucesivamente hasta que uno de ellos acierte al número preseleccionado y se convierta en el primer líder.
   d). Si el jugador no es capaz de acertar al número preseleccionado, no pierde ninguna vida hasta que se haya establecido un líder.
2. Si un jugador falla y no acierta al número preseleccionado durante la ronda, pierde una vida, lo que se refleja en el número de vidas que se reduce en una. El siguiente jugador sigue tirando al mismo número, y así sucesivamente.
3. Si todos los demás jugadores no aciertan al número preseleccionado en una ronda, la diana mostrará "----" y el símbolo "LEA", mientras espera a que el líder preseleccione otro número mediante el lanzamiento de un dardo en la zona de puntuación. El líder no pierde ninguna vida cuando preselecciona un nuevo número.
4. La diana también muestra el número preseleccionado "-3-" de forma automática después de pulsar el botón CHANGE, si un jugador acierta al número preseleccionado y se convierte en líder, pero falla el resto de sus dardos en dicha ronda.
5. El ganador es el último jugador que queda con alguna vida. La diana emite una melodía en su honor.

FOLLOW THE LEADER:CON(SEGUIR AL LÍDER OPCIÓN CONTINUAR)

El juego se desarrolla de acuerdo con el mismo formato que la opción Leader, salvo que el líder también tiene que acertar al número preseleccionado aunque todos los demás jugadores no acierten al número preseleccionado a lo largo de una ronda, de otro modo perderá una vida. El juego siempre "Continua" en el mismo número preseleccionado hasta que un jugador acierta en dicho número. En ese momento se puede cambiar el número preseleccionado.

ALL 51 BY 5 [TODOS LOS 51 POR 5]: 31, 41 ... a 91

1. El objeto del juego es el de reducir la puntuación de cada ronda de la puntuación preseleccionada: 31, 41, 51 ... o 91.
2. El juego parece sencillo, pero resulta difícil de dominar y requiere una considerable precisión, ya que la puntuación total de cada ronda debe ser divisible por 5 para obtener una puntuación. Por ejemplo, si un jugador obtiene 25 puntos en una ronda, la puntuación es 5 (25)5=5.
3. La puntuación de cualquier ronda que no sea divisible por 5 no se contabiliza. Por ejemplo, si un jugador obtiene un total de 47 puntos, su puntuación es igual a 0 ya que 47 no es divisible por 5. Si se falla cualquiera de los 3 dardos, dicho lanzamiento no puntuará.
4. La ronda es "buSt" (Fallida) si un jugador obtiene una puntuación más alta que la puntuación que le queda por restar, de modo que no puede llegar a cero de forma exacta.
5. El primer jugador que llegue a cero de forma exacta gana la partida.

BINGO: 6-15 rd (Round) [6-15 Rondas]

1. En primer lugar, el jugador debe apuntar a los números en juego 1, 2, 3, 4 o 5 para lograr una oportunidad de BINGO si acierta 1, 2 o 3 dardos en cualquier número en juego.
2. La diana seleccionará un número entre 1, 2, 3, 4 o 5 si el jugador acierta a alguno de los números en juego. El jugador obtendrá 1, 2 o 3 puntos si el número seleccionado es el mismo que el número acertado por el jugador en 1, 2 o 3 ocasiones a lo largo de dicha ronda. La ronda del jugador se termina si se fallan los 3 dardos.
3. El jugador puede "apostar" su puntuación si continúa lanzando al número seleccionado. Su puntuación se doblará cada vez que acierte al número seleccionado, o la puntuación se dividirá por la mitad si no acierta. La puntuación máxima que se puede obtener en cada ronda es de 10 puntos y la mínima de 0 puntos. La puntuación no cambiará si el jugador elige no apostar al pulsar el botón CHANGE para cambiar al siguiente jugador.
4. El jugador con la puntuación más alta una vez terminada la partida gana la misma.

21 POINT [21 PUNTOS]: 3-9 Rondas, 1-16 JUGADORES

1. El objeto de este juego es el de lograr más vidas para ganar el juego.
2. Los jugadores pueden conseguir vidas de dos formas:
   a). Logrando 21 puntos exactos con 1, 2 o 3 dardos.
   b). Logrando la puntuación más alta por debajo de 21 puntos si ningún jugador obtiene 21 puntos exactos en dicha ronda.
3. La ronda es "bust" (Fallida) (el visor muestra "buSt" cuando la puntuación es superior a 21 puntos, o si se falla cualquier dardo y se pulsa el botón CHANGE.
4. El jugador con un mayor número de vidas al final de la partida gana el juego.

SHOVE HA PENNY (PEnn) [GUARDA EL PENIQUE]: 1-16 JUGADORES

1. El objeto de este juego es que los jugadores obtengan 3 marcas para cada uno de los números de la secuencia que empieza en el 15, 16, ... hasta el 20 y el blanco. El primer jugador en completar todos los números de acuerdo con la secuencia gana la partida.
2. El jugador puede obtener 1, 2 o 3 marcas si acierta el anillo sencillo, doble o triple del número en juego.
3. Si un jugador consigue más de 3 marcas del número en juego, las marcas sobrantes se conceden al siguiente jugador.
4. La última marca debe ser obtenida por el propio jugador.

DOUBLE DOWN 41 [DIVIDIR POR LA MITAD EL 41] (dd41): 12 rd [Opción 12 Rondas], rAn (Random) -[Opción al Azar], 1-16 JUGADORES

1. Este juego cuenta con 2 opciones, una es la opción 12 Round (12 Rondas) y la otra la opción Random (Al Azar).
2. La opción 12 Round del Double Down 41 es similar a la opción 12 Round del juego Halve It, salvo que los jugadores empiezan el juego con 41 puntos en lugar de con 0 puntos. Los números incluidos en el juego son 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 y -bE- de acuerdo con una secuencia para cada ronda durante un total de 12 rondas.
3. La opción Random del Double Down 41 es similar a la opción Random del juego Halve It, salvo que cada jugador empieza la partida con 41 puntos en lugar de con 0 puntos.
4. Le rogamos consulte las reglas del juego Halve It para mayor información.

BEST TEN [LOS MEJORES DIEZ]: ---, -2-, -3-, -E-, 1-16 JUGADORES

1. Seleccione en primer lugar, ---, -2-, -3- o -E-. Los símbolos indican segmentos completos, el anillo doble o el anillo triple del número seleccionado al que deben lanzar todos los jugadores durante esa ronda. Ud. puede practicar con el blanco cuando selecciona "-E-".
2. La diana selecciona un número al azar al principio de la partida. Todos los jugadores deben lanzar todos los 10 dardos de una ronda al segmento seleccionado de este número.
3. Cada acierto al segmento seleccionado supone la obtención de 1 punto. El jugador que obtiene la puntuación más elevada gana la partida una vez que todos los jugadores han lanzado los 10 dardos.

RED & GREEN (r-G) [ROJO Y VERDE]: ---, -2-, -3-, 2 JUGADORES

1. El objeto de este juego es que el jugador 1 acierte una vez a cada número de la secuencia 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 a 12, y el jugador 2 acierte una vez a cada número de la secuencia 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 a 1. Una vez acertado el número en juego, el jugador puede pasar al siguiente.
2. En primer lugar seleccione la opción ---, -2- o -3-. Los jugadores pueden lanzar a todos los segmentos del número si seleccionan la opción "---"; en cambio, los jugadores deben acertar el segmento doble o triple del número si seleccionan "-2-" o "-3-".
3. El primer jugador en acertar al número final gana la partida.

9 LIVES (9 VIDAS): 3-9 LF (Vidas), 2-16 JUGADORES

1. El juego incluye los números que van del 1 hasta el 20 y el blanco de acuerdo con una secuencia.
2. Todos los jugadores empiezan con la vidas preseleccionadas (3, 4, ... o 9 LF).
3. Los jugadores lanzan por turnos al 1 en la primera ronda, al 2 en la segunda ronda, y así sucesivamente hasta "-E-" en la 210 ronda, luego al 1 en la 220 ronda y así sucesivamente.
4. Todos los jugadores deben acertar con un dardo al número seleccionado en cada ronda. El jugador perderá una vida si falla los 3 lanzamientos.
5. El último jugador que quede con vida es el ganador.

TENNIS (TENIS): 2-5 G (Juegos); 1, 3, 5 t (Sets), 2 JUGADORES

1. El juego tiene unas reglas similares a las del deporte tenis. En las reglas reales del tenis, se juegan 3 sets en el caso de las mujeres y 5 en el caso de los hombres. No obstante, y con el fin de reducir el tiempo de juego, Ud. puede elegir la opción de 1 set de 2, 3, 4 o 5 juegos, además de tener las opciones de 3 o de 5 sets.
2. El juego está diseñado únicamente para 2 jugadores y las reglas del mismo son las siguientes:
   2.1 Un jugador es el que saca (la diana muestra SEr 1 o SEr 2) y el otro es el que resta (la diana muestra PL-2 o PL-1).
   2.2 El SEr 1 saca primero. Por regla general, cada jugador saca durante un juego de forma alterna. El objetivo del jugador que saca es el de acertar cualquier número entre los números 15, 16, ... 20 o el blanco con sus tres dardos, de otro modo el jugador que resta gana 1 bola.
   2.3 El jugador que resta deberá devolver el dardo acertado por el otro jugador con 1 de los 3 dardos, de otro modo el jugador que saca gana 1 bola. El número en juego cambiará de forma automática al siguiente número para el contrincante, después de que la persona que devuelve logra un "buen resto" y gana la bola.
   2.4 Por ejemplo, el SEr acierta al número 20, el PL-2 devuelve un buen resto al acertar también al número 20. A continuación, el número seleccionado pasará de forma automática a "-E-" (blanco) para el jugador que saca n11, después al n11 para el PL-2, luego al n12 para el SEr 1, y así sucesivamente hasta que un jugador falla el número seleccionado y el otro gana una bola. A continuación, el jugador que saca vuelve a sacar sobre un nuevo número seleccionado y así sucesivamente.
3. Un jugador debe ganar 4 bolas para ganar un juego y luego debe ganar 6 juegos para ganar un set.
4. **"Deuce" ("Iguales")**: Cuando en un juego la puntuación es de 3:3, el jugador que gana el juego debe lograr 2 bolas más que su contrincante o debe lograr 10 bolas si el juego continua hasta alcanzar la puntuación de 9:9.
5. Procedimientos para ganar el juego Tennis en las diversas opciones:

OPCIONES	2G	3G	4G	5G	1T	3T	5T
GANAR Y LLEVVAR VENTAJA	2G 2G	3G 2G	4G 2G	5G 2G	6G 2G	2set	3 set

6. **"Tie-break" ("Muerte Súbita")**: Cuando la puntuación es de 6:6 juegos en un set, el primer jugador que gana 7 bolas y lleva una ventaja de 2 bolas gana el set, o el jugador que gana 10 bolas si la puntuación del juego llega a 9:9. Cuando se juega la muerte súbita, el primer jugador que llegue a 6 juegos saca una bola, luego cada uno de los jugadores saca 2 bolas de forma alterna.

ENGLISH CRICKET (CRIQUET INGLÉS): (---, 2 JUGADORES)

1. Este juego está diseñado únicamente para 2 jugadores. Un jugador actúa como lanzador ("Pitcher") y otro como bateador ("Batter"). El objetivo del lanzador es el de obtener 9 "wickets" tan pronto como sea posible para impedir que el bateador pueda conseguir más puntos, y el objetivo del bateador es el de obtener la mayor puntuación posible antes de que el lanzador logre 9 "wickets".
2. Reglas del juego:
   2.1 El lanzador (Pit 1 o 2) apunta al blanco. Cada acierto en el blanco externo cuenta como un "wicket", el blanco interno cuenta como 2 "wickets". Los otros números no puntúan.
   2.2 El bateador (bAt 1 o 2) puede lanzar a cualquier número (los dobles y los triples cuentan). La puntuación se contabiliza únicamente cuando la puntuación total obtenida en la ronda es superior a 40 puntos. Por ejemplo, 46-40=6 puntos, las puntuaciones totales por ronda que sean inferiores a 40 contabilizan 0 puntos.
   2.3 La ronda de puntuación termina cuando el lanzador acumula 9 wickets. Pulse el botón CHANGE para cambiar a otra ronda.
   2.4 La partida termina cuando finaliza la 20 ronda de puntuación. La diana comparará la puntuación de los dos jugadores y mostrará la clasificación de F-1 y de F-2 para indicar cual es el jugador con la puntuación más alta.

SOCCER [FÚTBOL]: 6-15 rd (Rondas), 2-16 JUGADORES

1. El objeto del juego SOCCER es el de, en primer lugar, tomar posesión del balón mediante un tiro dentro del blanco, luego disparar a gol mediante un tiro dentro de cualquier segmento doble, salvo el blanco interno, con el fin de marcar tantos goles como sea posible para acumular una mayor puntuación.
2. El jugador puede seguir tirando a cualquier segmento doble para marcar un gol hasta que otro jugador toma posesión del balón. Cada acierto dentro del segmento doble supone la obtención de 1 punto.
3. El jugador que obtiene más goles (puntos) una vez finalizada la partida gana el juego.

GOLF: (9H-18H), 1-16 JUGADORES

1. El objeto del juego del Golf es el de utilizar tan pocos golpes (lanzamientos) como sea posible para obtener 3 marcas en cada hoyo (el visor muestra Ho#).
2. Los jugadores deben seguir lanzando al mismo número hasta que obtienen tres marcas, al acertar 1 triple, 1 doble más 1 sencillo, o 3 sencillos, luego se pasa al siguiente número una vez que todos los jugadores han obtenido 3 marcas en dicho número.
3. Los números especificados son el n11 en el Ho 1, el n12 en el Ho 2, ... y el n118 en el Ho 18 de acuerdo con esta secuencia. Cada lanzamiento cuenta como un golpe con independencia de si se ha fallado o no el lanzamiento.
4. El jugador con el menor número de golpes gana la partida.

BILLIARDS (9 BALL) [BILLAR - 9 BOLAS]: 4-13 Puntos, 2-16 JUGADORES

1. Se trata de un juego innovador desarrollado a partir del billar real de 9 bolas y que ha sido creado en exclusiva por ECHOWELL.
2. Todos los jugadores lanzan a una secuencia que va desde el 1 hasta el 9. Cada acierto permite al jugador pasar al siguiente número. Los números 1, 2, ..., 8 contabilizan 0 puntos, el número 9 contabiliza 1 punto. Después se debe volver a empezar la secuencia por el n11.
3. El juego no está limitado a 3 dardos por ronda. El jugador actual puede seguir lanzando dardos, si acierta sus lanzamientos en cada uno de los números en juego.
4. La ronda del jugador actual terminará y se cambiará al siguiente jugador.

SNOOKER [BILLAR RUSO]: (---, 2-16 JUGADORES)

1. El objeto de este juego es el de acertar a una bola roja y luego a cualquiera de las 6 bolas de color, y así sucesivamente, con el fin de obtener puntuación. Las bolas de color numeradas del 2 al 7 se deberán acertar en orden después de acertar la última bola roja (blanco), lo que permite tratar de acertar a una bola de color (siempre que el jugador acierte a dicha bola después de acertar en el blanco). El jugador con la mayor puntuación al final de la partida gana el juego.
2. **Bolas Rojas:** 8, 9, 10 ... 20 y el blanco. Se deberán acertar en orden, cada acierto a una bola roja en juego supone 1 punto.
3. **Bolas de Color:** 2, 3, 4, 5, 6, 7. Cada acierto a una bola de color supone tantos puntos como el valor del número que corresponde a dicha bola.
4. El juego no se limita a 3 dardos por ronda. El jugador actual puede seguir lanzando en la medida en que vaya acertando los números en juego.
5. Se detendrá la ronda del jugador actual y se pasará al siguiente jugador de acuerdo con el siguiente procedimiento:
   a). El jugador falla los 3 dardos al principio de la ronda.
   b). El jugador suspende un tiro al número en juego después de su primer acierto.

BASEBALL [BÉISBOL]: 3-9RD, 2-16 JUGADORES COMBINADOS EN 2 EQUIPOS)

1. El juego está diseñado para 2 a 16 jugadores divididos en 2 equipos. Las reglas del juego son las siguientes:
   a). Cada equipo nombra un lanzador ("pitcher") (el visor muestra Pit 1 o Pit 2) para que lance la bola a los bateadores del otro equipo. El lanzador debe lanzar a los números que van del 15 hasta el 20 o el blanco. El lanzador del equipo 2 (Pit 2) inicia el juego lanzando los dardos.
   b). Los otros jugadores son bateadores, el equipo 1 se representa t1-1, t1-2,... hasta t1-8, y el equipo 2 se representa t2-1, t2-2, ... hasta t2-8.
   c). La bola es un "strike" (lanzamiento certero) si el lanzador acierta a cualquiera de los números seleccionados. El bateador deberá acertar a un segmento específico del número que haya acertado el lanzador, de acuerdo con el siguiente procedimiento:

El lanzador acierta al 15, 16, 17, 18, 19, 20 o al blanco	El bateador acierta al segmento donde ha tirado el lanzador			
	SENCILLO	DOBLE	TRIPLE	BLANCO
SENCILLO	Llegada a 10 Base	Llegada a 10 Base	Llegada a 10 Base	fallado
DOBLE	fallado	Carrera	fallado	fallado
TRIPLE	fallado	fallado	Carrera	fallado
BLANCO	fallado	fallado	fallado	Carrera

   d). El equipo del bateador obtiene 1 punto cuando un jugador consigue una carrera.
   e). El bateador actual irá a la 10 base en el caso de que el lanzador falle sus 3 dardos.
   f). El bateador quedará fuera del juego si falla 3 lanzamientos sobre el segmento especificado, se cambiará el papel de los equipos cuando se produzcan 3 outs (fuera). Cuando ambos equipos tienen 3 outs se completa una ronda.
   g). El equipo que tiene la puntuación más alta al finalizar la partida gana el juego.

FREE (LIBRE)

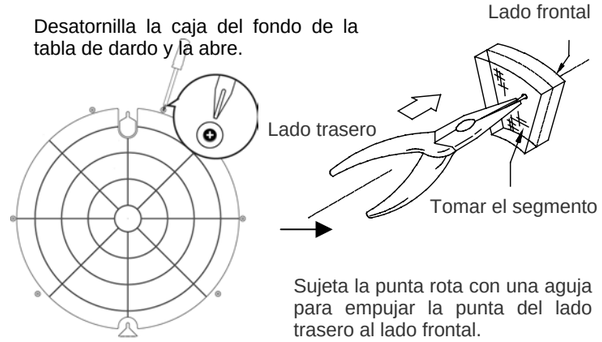
1. Por regla general, los jugadores lanzan 3 dardos por ronda. No obstante, este juego está diseñado para principiantes y para cualquiera que desee practicar. El juego Free permite a los jugadores lanzar 10, 20 o 30 dardos por ronda y obtener las puntuaciones más altas.
2. Este juego incluye todos los números y el blanco; los dobles y los triples cuentan.
3. La diana emitirá una melodía en honor del ganador. El símbolo P#F hace referencia al jugador que ha obtenido la puntuación más elevada.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Comprueba el siguiente antes de tomar la unidad para remiendo:

PROBLEM	CHECK ITEMS	REMEDY
No poder o presentación	Inspecionar si el enchufe insierta bien al gato y el adaptador insierta a la salida de corriente seguramente?	Instalarlo otra vez
Irregular		Tirar el enchufe desde el gato y esperar por 2 segundos. Entonces insierta el enchufe al gato otra vez.
Presenta “Stuc” y sonido “Du-Du-”		Remover el dardo desde la tabla de dardo.
Quebrado punta de dardo		Abrir la cubierra al fondo de la tabla de dardo con un destornillador, apretar la punta quebrado afuera al lado revés del segmento objetivo. Nunca tratar a abrir el círculo eléctrico. (Ilustración abajo)

Desatornilla la caja del fondo de la tabla de dardo y la abre.



Sujeta la punta rota con una aguja para empujar la punta del lado trasero al lado frontal.